Pixelvetica – Management Summary

Le travail réalisé dans le cadre du projet Pixelvetica a permis de dresser un premier bilan de l'état du patrimoine vidéoludique en Suisse. Il ressort de cette étude que le jeu vidéo est rarement considéré comme partie intégrante du patrimoine culturel et audiovisuel par les institutions patrimoniales. Le projet Pixelvetica a permis d'établir une série de recommandations visant à offrir des pistes pour le futur afin de garantir une prise en charge adéquate des jeux vidéo au sein des archives, des bibliothèques et des musées.

Une telle prise en charge nécessite en amont une volonté politique forte autant que le déploiement d'une stratégie de conservation concertée et soutenue par les instances politiques. A ce titre, nous avons eu l'occasion de considérer la piste d'un dépôt légal pour les œuvres vidéoludiques parmi les solutions disponibles. Plus généralement, un plan de gouvernance, missionnant des institutions spécifiques (existantes ou à créer) sur la base de mandats délimités, autant que la constitution et le maintien d'un réseau de compétences et d'expertises, assorti d'une offre complète de formation ciblant spécifiquement les acteur·rice·s du monde patrimonial, sont autant d'étapes nécessaires pour garantir, à moyen terme, la préservation du patrimoine vidéoludique en Suisse.

Aussi, les recommandations formulées à l'endroit des institutions, des acteur·rice·s de terrain et des créateur·rice·s nécessitent un engagement politique et financier conséquent pour pouvoir être déployées à l'échelle du territoire national. Le rapport «Les jeux vidéo. Un domaine de la création culturelle en développement», approuvé par le Conseil Fédéral en mars 2018, aura constitué un premier jalon de la reconnaissance culturelle du jeu vidéo et de l'importance de sa conservation par les instances politiques fédérales. Cela dit, quatre ans plus tard, force est de constater que la situation patrimoniale du jeu vidéo n'a guère évolué sur le territoire helvétique, à l'exception des initiatives localisées que nous avons eu l'occasion de décrire précédemment. Aucune stratégie de préservation concertée à l'échelle nationale n'a pour l'heure vu le jour. Même les cantons «précurseurs» en termes de financement de la création dans le domaine du jeu vidéo – comme le canton de Vaud – tardent à traiter la question de la conservation et de la préservation du jeu vidéo en Suisse.

On notera également que la Suisse dispose de toutes les ressources nécessaires, en termes de compétences, d'infrastructures et d'équipement, pour participer activement au développement de stratégies pérennes pour sauvegarder le patrimoine vidéoludique. Le projet Pixelvetica a porté au jour l'existence de plusieurs réseaux internationaux, au croisement du monde de la recherche, du patrimoine et des communautés de pratiques, dont les activités actuelles sont riches d'enseignements. L'inscription de la Suisse au sein de ces réseaux internationaux permettrait de favoriser et d'accélérer le développement d'une stratégie de préservation locale.

L'analyse conduite atteste du retard de la Suisse en matière de préservation de son patrimoine vidéoludique, mais elle démontre également la présence de nombreuses actrices et acteurs compétents qui pourraient contribuer de manière décisive au lancement d'une stratégie de patrimonialisation du jeu vidéo en Suisse. Aux côtés des communautés de pratiques et de collectionneur·euse·s qui disposent de connaissances précieuses sur les objets, la Suisse possède un réseau de recherche dynamique en études du jeu vidéo. Elle héberge par ailleurs des institutions patrimoniales spécialisées, comme le Musée ENTER et le Musée Bolo, qui ont accumulé un savoir et des

compétences de pointe en matière de préservation et de restauration des machines et des supports informatiques. Une meilleure reconnaissance de la valeur et de l'expertise de ces institutions par les autorités publiques, assortie du financement d'un réseau national de compétences en matière de jeu vidéo, permettrait rapidement la mise en œuvre d'initiatives de préservation concrètes et pérennes.

Le questionnaire Pixelvetica distribué à près de 250 institutions en Suisse nous a par ailleurs montré que peu d'entre elles disposaient de jeux vidéo dans leur collection, et que ces objets passaient habituellement sous les radars institutionnels. Dans la plupart des cas, les institutions patrimoniales jugent que la conservation de jeux vidéo excède leur mandat ou se sentent démunies face à des objets numériques et interactifs. Le sondage a également montré un fort intérêt pour une meilleure prise en charge des jeux vidéo et pour l'accès à de l'information et à des formations spécialisées relatives aux méthodes de documentation et de conservation des œuvres vidéoludiques.

L'analyse de la situation en Suisse et à l'étranger a d'autre part permis de souligner la complexité considérable de la conservation du jeu vidéo. Un premier écueil tient en la diversité des objets et des traces qu'impliquent les pratiques sociales et culturelles du jeu vidéo. En tant que pratique interactive, le jeu vidéo est par essence ouvert à une infinité de variations et produit divers parcours aux contours très variables, en fonction des époques, des genres et des mécanismes ludiques mobilisés.

Cette interactivité est par ailleurs introduite, matériellement, par l'entremise de dispositifs techniques souvent complexes, composés de différents appareils et machines informatiques. La préservation du jeu vidéo et de son accessibilité nécessite de conserver les machines, les périphériques et les supports qui permettent de «jouer» au jeu. L'alternative consistant à «simuler» le fonctionnement de l'ensemble de cette chaîne technique est évidemment possible, et nous avons eu l'occasion de décrire les avantages, autant que les limites, d'une telle approche.

Finalement, le jeu vidéo produit aussi du «non-jeu» (documents de production, textes, images, etc.), sous la forme de divers documents dont la conservation répond à des méthodes établies au sein de typologies connues.

On comprendra alors que la constitution d'un réseau de compétences interdisciplinaires, à l'interface de l'archivistique, de l'informatique, des études du jeu vidéo, et des sciences historiques, semble être nécessaire pour pouvoir poursuivre l'effort de réflexion – puis, le cas échéant, d'implémentation – pour la préservation du jeu vidéo en Suisse. Compte tenu de son expérience et de son expertise en matière de patrimoine audiovisuel, l'association Memoriav pourrait assurer la coordination des efforts en matière de préservation du jeu vidéo en Suisse.

Une telle initiative permettrait d'inscrire les efforts en lien avec le jeu vidéo au sein d'une stratégie patrimoniale d'envergure, tout en effectuant des économies d'échelle, en mobilisant les ressources existantes au sein des réseaux de l'association. Parmi les stratégies d'implémentation concrètes, mentionnons la coordination d'un groupe d'expert·e·s servant de relais pour les institutions et les acteur·rice·s concerné·e·s, voire, à terme, la création d'une section «jeu vidéo» au sein de l'organigramme de l'institution.

Le projet Pixelvetica aura constitué une première étape dans le cadre d'une étude exploratoire autour des conditions, des avantages et des limites de la patrimonialisation du jeu vidéo en Suisse. Comme nous l'avons mentionné précédemment, il reste encore à mener un travail de fond sur le cadre légal de la conservation et du partage des jeux vidéo en Suisse, afin de

guider au mieux les institutions – ou les instances politiques – qui souhaiteraient mener des initiatives en la matière. Nous espérons que la dynamique ainsi engagée dans le cadre de ce projet, autant que les prises de contact effectuées, notamment dans le cadre des deux journées d'étude organisées en collaboration avec Memoriav, pourront servir de base pour poursuivre le travail de recherche indispensable à l'élaboration d'une stratégie de préservation adaptée à cet objet protéiforme, autant qu'aux spécificités du contexte helvétique.

Si nous pensions, lors de la phase initiale du présent projet, rencontrer des réticences quant au bien-fondé de la préservation du jeu vidéo suisse, notamment au sein des institutions patrimoniales établies, il s'est avéré que le projet et ses missions ont été accueillis avec intérêt et bienveillance. Il va sans dire que la Suisse ne figure pas au rang des grands pays producteurs de jeu vidéo, qu'elle n'a pas contribué de manière décisive au développement de l'industrie vidéoludique aujourd'hui mondialisée. Toutefois, le travail de terrain mené dans le cadre de Pixelvetica nous a amené à identifier – et dans certains cas à sauver et à documenter – nombre de productions vidéoludiques suisses vouées à l'oubli.

A l'instar des contextes suédois ou australien que nous avons eu l'occasion de présenter, la Suisse dispose d'un patrimoine vidéoludique national qui a largement été oublié du fait de l'absence d'initiatives de préservation et de recherche. La construction progressive et méticuleuse d'une «histoire locale» du jeu vidéo en Suisse reste aujourd'hui possible et semble même se dessiner. Notons à ce titre l'obtention très récente, au moment du dépôt du présent rapport, d'un financement Sinergia (FNS) d'un montant total de CHF 3'154'295, par un collectif de chercheuses et de chercheurs pour étudier sur une durée de quatre ans l'histoire du jeu vidéo et du game design en Suisse de 1968 à 2000[189]. Ce jalon considérable pour l'histoire du jeu vidéo en Suisse vient s'ajouter à l'intérêt récent porté par les Bibliothèques cantonales de Lausanne et de Fribourg, pour les œuvres vidéoludiques locales.

De telles démarches apparaissent par ailleurs dans un contexte de consolidation de l'industrie du jeu vidéo en Suisse et de l'accroissement constant du nombre de studios de développement et de formations professionnelles en lien avec les métiers du jeu vidéo. Le lancement d'initiatives ambitieuses pour la préservation du jeu vidéo permettra de garantir une prise en charge adéquate du patrimoine vidéoludique actuellement en cours de formation et de préserver, à l'aide des traces encore disponibles à ce jour, la mémoire des jeux vidéo réalisés en Suisse dans le courant des cinquante dernières années. Nous espérons vivement que les observations et les analyses conduites dans le cadre du projet Pixelvetica pourront nourrir les initiatives de préservation du jeu vidéo suisse à venir.

---

[189] Projet soutenu par le Fonds national suisse de la recherche scientifique (FNS), *Confederatio Ludens: Swiss History of Game, Play, and Game Design 1968-2000*, dirigé par Dr. Eugen Pfister, en partenariat avec l'Université de Berne, l'Université de Lausanne, la Haute Ecole d'Art de Berne et l'Université des Arts de Zürich.